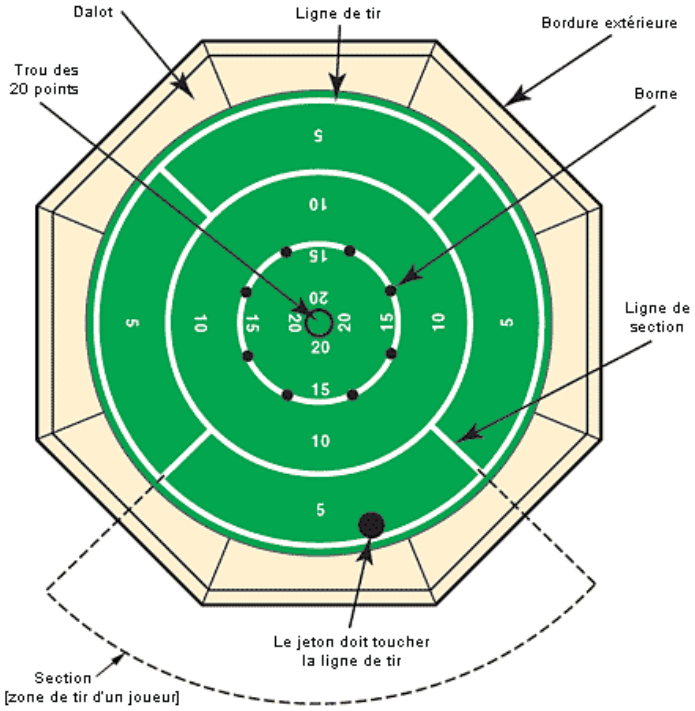
Jeu de croquignoles KC569

Le mode d'emploi suivant est fourni par le fabricant.

Le jeu de croquignoles amusera toute la famille. De 2 à 4 joueurs de 4 ans et plus peuvent participer à ce jeu. Quelques minutes suffisent pour apprendre les règles, mais il faudra sans doute toute une vie pour développer la maîtrise de ce jeu.

On croit qu'il a vu le jour dans le comté de Perth, en Ontario (Canada), vers la fin des années 1800. Il est devenu l'un des jeux de société les plus populaires en Amérique du Nord pendant presque un demi-siècle après sa première apparition dans les catalogues de Sears Roebuck et Montgomery Ward publiés en 1890.



Le plateau traditionnel est octogonal. Il est composé d'une surface de jeu circulaire divisée en trois cercles concentriques. Huit bornes sont réparties également autour du cercle intérieur. Le cercle extérieur est divisé en quatre sections.

À tour de rôle, les joueurs placent le jeton dans la section située devant eux puis donnent une pichenette sur le jeton. Chaque participant doit jouer 24 jetons. La main utilisée pour frapper les jetons doit rester derrière la ligne de tir – surface qui correspond au bord extérieur du plateau.

Le joueur oriente son tir selon la position des autres jetons sur le plateau. Par exemple, s'il n'y a aucun autre jeton sur le plateau ou si les jetons qui se trouvent sur le plateau appartiennent tous au joueur qui doit frapper, ce dernier doit viser le trou du milieu. Toutefois, si un jeton du joueur adverse se trouve sur le plateau, le joueur doit utiliser son propre jeton pour essayer d'expulser celui de l'adversaire hors du plateau – ou tout au plus le tasser vers une zone de points inférieure – tout en essayant de placer le sien sur une zone de points supérieure. Si le joueur n'a pas réussi à toucher le jeton d'un joueur adverse, il doit alors retirer son propre jeton du plateau. Il est possible de faire rebondir un jeton sur un autre jeton ou sur l'une des bornes situées autour du cercle intérieur afin de l'envoyer dans le trou du milieu.

Une manche se termine lorsque les 24 jetons ont été joués. Chaque jeton situé dans le cercle extérieur rapporte 5 points. Le jeton situé dans le cercle intermédiaire rapporte 10 points et celui situé dans le cercle intérieur 15 points. Les jetons tombés dans le trou du milieu sont retirés immédiatement et rapportent 20 points chacun. Le pointage final d'une manche est calculé en soustrayant les points des joueurs ou des équipes. La manche suivante débute avec le joueur qui se trouve à la gauche de celui qui a commencé la partie. Les joueurs disputeront des manches jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne la marque des 100 points.